Memória

Uma nova - e estranha - espécie alienígena

Filmes, livros e RPGs que tenham seres alienígenas como tema central quase sempre mostram criaturas criadas segundo um mesmo "roteiro": aspecto humanóide (dois braços, duas pernas...), "falas" semelhantes ("somos muito mais avançados que vocês"), e um estranho ódio comum pela raça humana em especial. Nada de errado nisso (a ótima qualidade da série *Alien* está aí pra provar isso, bem como a do RPG *Invasão*), mas, de vez em quando, algo fora do convencional faz falta.

Neste suplemento, está descrito tudo sobre uma nova raça alienígena para GURPS: os *Mnemes*.

Vírus exploradores

Diferentes dos demais seres alienígenas comuns, os Mnemes são uma espécie de vírus alienígena, com um dom especial: possuem memória genética, ou seja, podem guardar informações mnêmicas (relativas à memórias) em seus genes, de uma forma semelhante à do código binário usado pelos computadores para gravar um arquivo, sendo que, aqui, ao invés de serem usadas seqüências de 0 e 1, são usadas seqüências de aminoácidos.

Os Mnemes foram criados por uma raça alienígena desconhecida, como forma de explorar planetas com vida inteligente. As primeiras amostras dos Mnemes, com informações sobre seu planeta natal registradas em suas memórias genéticas, foram colocadas em vários asteróides e lançadas em inúmeros planetas que pudessem ter vida. O frio do vácuo conservava os Mnemes, e o calor da reentrada nas atmosferas dos planetas os reanimava. Se há vida nos planetas onde os Mnemes chegam, eles entram em ação: infectam qualquer ser que se aproximar deles, como vírus comuns. Depois, passam sua memória genética à memória do indivíduo, não só dando-lhe as informações que haviam

em seus genes, como também registrando as memórias e conhecimentos do indivíduo em seus genes.

E também causam alguns "efeitos colaterais"...

Mutações

Os cientistas alienígenas que criaram os Mnemes não poderiam simplesmente fazer deles bancos de dados genéticos: os seres que os recebessem poderiam não saber o que fazer com os conhecimentos adquiridos, nem que deveriam passá-los adiante para outros mundos (e muito menos *como* fazer isso). Por isso, os Mnemes possuem dispositivos genéticos que "resolvem" estes problemas.

Os Mnemes não só dão novos conhecimentos aos seus hospedeiros, mas também condicionam seu comportamento: aumentam sua curiosidade por informação, levando-o a, cada vez mais, ler livros, assistir documentários na TV, enfim, aprender mais. Também vai aumentando sua antipatia e tendências antipáticas, diminuindo sua vontade de se relacionar com outros de sua espécie; os infectados pelos Mnemes têm uma tendência inconsciente de se unirem em uma comunidade.

Os Mnemes também causam mudanças físicas no indivíduo, tornando-o mais semelhante aos alienígenas que os criaram: por serem uma espécie basicamente aquática, os infectados vão desenvolvendo membranas entre os dedos das mãos e dos pés; guelras nas laterais do pescoço e no peito; pele lisa e resistente ao frio, de tom esverdeado; uma membrana protetora nos olhos; maior destreza e força. Há, no entanto, uma queda na resistência do organismo do indivíduo, devido ao "confronto" entre seu sistema imunológico natural e os Mnemes presentes em seu sangue. Os Mnemes têm algumas semelhanças com o HIV (AIDS): sofrem constantes mutações, para poderem se adaptar à qualquer forma de vida existente, bem como para dificultar uma possível cura; agem no sangue, sendo, portanto, transmissíveis através deste (chance de contágio por outra

pessoa: 35% em caso de contato com sangue do infectado, 75% em caso de troca ou transfusão de sangue, 15%/75% em caso de relação sexual com/sem algum tipo de proteção); e atacam o sistema imunológico do indivíduo, porém não com a mesma intensidade do HIV.

Como já foi dito, os infectados tendem a se reunir em grupos, para cumprir os objetivos pelos quais os Mnemes foram criados. Para liderar estes grupos, os infectados procuram gerar uma *rainha*: as mudanças causadas pelos Mnemes não são relativamente muito grandes, mas são maiores se o infectado for um feto não completamente formado. Nesse caso, as mutações genéticas são maiores: a criança nasce com maiores semelhanças à raça que criou os Mnemes, como membranas maiores em dedos mais finos, barbatana na cabeça, uma barbatana na cabeça (estilo "moicano"), e o que mais sua imaginação permitir, tendo apenas o aspecto humanóide e as características relativas ao sexo (não poderíamos fazer a grande líder dos vilões sem um belo par de seios, certo?). Mesmo sendo uma criança, a rainha nascerá com uma inteligência bem acima da normal, devido à memória genética dos Mnemes. Também terá glândulas especiais que produzem Mnemes, sendo que estes podem reunir as memórias genéticas dos Mnemes de outros infectados. Quando houver uma quantidade considerável de informação coletada, ela será armazenada pela rainha em novos Mnemes, os quais serão enviados à outros planetas, dando continuidade ao processo de "exploração espacial" dos Mnemes. Por isso, e pela aparência mais alienígena que humana, os infectados "normais" tendem a seguí-la como líder.

Construção de personagens

As vantagens, desvantagens e perícias relacionadas abaixo vão sendo adquiridas por personagens infectados com o passar do tempo, na ordem em que são apresentadas. Como estamos falando de mudanças genéticas, há intervalos de tempo mais ou menos grandes entre cada mutação, algo como uma nova mutação por aventura. Se estiver jogando

uma campanha tipo humanos-normais-pobres-e-indefesos-contra-forças-do-espaço, é mais interessante fazer o personagem passar por todas as mutações; se for uma campanha tipo Supers, construa o personagem como se já estivesse contaminado há um bom tempo, aproveitando a deixa para dar-lhe alguns poderes adicionais (poderes psíquicos são uma boa).

- O personagem adquire a perícia *Conhecimentos Mnemes* (mental/muito difícil): é relativa às informações do povo que criou os Mnemes, seu planeta, etc. As informações vão aparecendo inicialmente como sonhos. O NH inicial é igual a IQ-4, sendo que o personagem paga como se estivesse comprando uma perícia qualquer. Depois, vai aumentando automaticamente seu NH, ponto por ponto, ainda pagando por eles como se estivesse aumentando o NH de uma perícia normal. Isso só pára quando o NH chega a IQ+2.
- Da mesma maneira, o personagem vai adquirindo as perícias *Astronomia*, *Xenobiologia* e quaisquer outras perícias relativas à espécies alienígenas que possam ter sido atingidas pelos Mnemes.
- *Curiosidade científica* (-5 pontos). É uma nova desvantagem. Como em *Curiosidade*, só que, nesse caso, para fatos científicos de qualquer tipo. O personagem passa parte de seu tempo livre em bibliotecas, ou assistindo ao "Discovery channel", e assina pelo menos uma publicação sobre ciência e conhecimentos gerais ("Superinteressante", "Globo Ciência", "Geográfica Universal", etc.).
- *Transmissão Telepática* (*somente por contágio* e *retardo de tempo*, -80%; CN: ½). Infectando outras pessoas, o personagem pode transmitir suas memórias à elas, devido à memória genética dos Mnemes. Isso pode ser feito sem que a pessoa que recebe as memórias sofra as demais mutações causadas pelos Mnemes. Além desse, os Mnemes não dão mais nenhum poder psíquico (a não ser que você queira mudar as regras, claro; nenhum

problema nisso.). Veja o capítulo *Psiquismo*, do MB, para maiores detalhes.

- *Intolerância* (-5 pontos) e *Circunspecção* (-10 pontos). O personagem começara a se tornar sério e antipático, irá se afastando de relacionamento com pessoas normais (modificador de -3 em testes de reação). Em contrapartida, isso não se aplica a outros infectados, desde que o personagem saiba que está falando com outros como ele.
- *Aparência desagradável* (-5 pontos), *Anfíbio* (10 pontos) *RD + 1* (3 pontos). Começam a surgir as mudanças físicas: a pele vai se tornando mais rija, lisa e com tom esverdeado, o que dá também um modificador de -1 em testes de reação pela aparência. Começa, também, a adquirir maior habilidade na água: não precisa da perícia *Natação*, e pode se deslocar na água com seu Deslocamento normal, mas ainda não é capaz de respirar nela. Ver *GURPS Supers* para maiores detalhes.
- *ST+1, IQ+1, DX+1,HT-2* (10 pontos). Mudanças causadas nos atributos pelas mutações dos Mnemes. Se quiser, pode aumentar essas mudanças (ex: *Super Força*, em uma campanha de Supers).
- *Guelras*(10 pontos), *Super natação*(10 pontos por nível), *Fala subaquática* (8 pontos) e mais *Aparência desagradável*(-5 pontos adicionais). O personagem passa a poder respirar debaixo da água (não de outras substâncias, como óleo), através de guelras que surgem no peito e nos flancos do pescoço. Pode se comunicar com outros seres sob a água, bem como entender o que eles dizem. Membranas entre os dedos aumentam a velocidade de natação do personagem e sua habilidade de esquiva debaixo d'água: cada nível de *Super natação* dobra o deslocamento do personagem na água (consulte *GURPS Supers*). Lógico que não é agradável ver alguém com pele verde, e menos ainda alguém com membranas nos dedos e guelras! Essa nova mutação piora a aparência do personagem: ele ganha -5 pontos adicionais por *Aparência desagradável* e um redutor adicional de -1 nos testes de reação.

Usos em jogo

Conspiração - os personagens poderiam ser pessoas comuns que, de repente, tornam-se um empecilho nos objetivos do Mnemes: podem ter descoberto algo sobre eles, ou possuir algum conhecimento que eles queiram. Uma alternativa interessante seria a de que alguma mulher do grupo estaria grávida de uma rainha, mas não soubesse disso, e passaria a ser perseguida pelos Mnemes. Os personagens, nesse caso, podem ser ou não infectados, ainda nos estágios iniciais, não havendo necessidade de saberem disso. Ter os Mnemes como inimigos é uma desvantagem que vale uns bons -40 pontos; como toda boa conspiração que se preze, eles geralmente não medem esforços para conseguir o que querem...

A serviço da Rainha - os personagens poderiam ser infectados realizando missões para um grupo de Mnemes. Nesse caso, um "tempero" para a aventura seria a necessidade de manterem os Mnemes em segredo.

Supers - como já foi dito, os Mnemes podem ser uma boa explicação para as origens dos poderes de um super-herói estilo Aquaman. Nesse caso, é melhor dar alguns poderes extras ao personagem, como *Comunicação/Controle de animais aquáticos*, *Transformação* (em algum animal aquático), *Vôo* (alguém me explique aquelas asinhas nos pés do Namor!), e outros. Consulte o *GURPS Supers*. O personagem poderia ser um tipo de renegado dos Mnemes; nesse caso, não são obrigatórias as desvantagens relativas à mudanças no comportamento do personagem.